

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN PLAY DOUGH DI TK MTA MUNGUR MOJOGEDANG
KARANGANYAR**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat Sarjana S-1
Pendidikan Anak Usia Dini**



**Oleh
QUSNUL KHOTIMAH
A520 080 095**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2009/2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut untuk mengenali menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada peserta didik.

Tujuan pendidikan pada umumnya adalah menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan secara optimal, sehingga dapat mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Setiap orang mempunyai bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga membutuhkan pendidikan yang berbeda pula. Pendidikan bertanggung jawab untuk mengidentifikasi dan memupuk bakat atau kreativitas.

Dalam Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas mengemukakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa

usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan selanjutnya.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada dijalur pendidikan sekolah. Pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar. Usaha ini dilakukan supaya anak-anak usia 4-6 tahun lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya Sebagaimana terdapat dalam Garis-Garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak (GBPKBTK, 1994). Bahwa Taman Kanak-Kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh segi kepribadian anak didik dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga dan pendidikan sekolah. Dengan adanya program kegiatan belajar anak Taman Kanak-Kanak maka dapat diharapkan untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Disamping itu masa kanak-kanak juga disebut masa peka atau masa keemasan karena pada masa ini anak lebih mudah untuk menerima rangsangan dari lingkungan untuk menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikan di kemudian hari.

Pada taman kanak-kanak perlu di ajarkan berbagai macam bentuk permainan agar dapat membina, menumbuhkan dan menciptakan rasa gembira, jiwa dan raga yang sehat, sportivitas yang tinggi bagi anak. Dan yang utama adalah meletakkan dasar pada anak-anak tanpa melepas atau mengesampingkan unsur yang utama.

Masa anak-anak juga disebut masa bermain, karena kegiatan pendidikan di Taman Kanak-Kanak diberikan melalui bermain sambil belajar. Sehingga anak yang kreatif yaitu anak yang pikirannya berdaya penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung kepada orang lain. Apabila anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita mengatakannya bahwa anak tersebut adalah anak yang kreatif. Anak yang kreatif adalah anak yang mampu memberdayakan fikirannya untuk menghasilkan suatu produk yang kreatif.

Multiple intelligences merupakan suatu kecerdasan dari seseorang, tetapi sebagian orang menterjemahkan bahwa *multiple intelligences* adalah sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak, dan kecerdasan majemuk. Keunggulan teori *multiple intelligences* dibandingkan dibanding teori-teori yang lain adalah memiliki dukungan riset multidisiplin, jumlah kecerdasan teori *multiple intelligences* lebih mudah dikelola. Pada dasarnya kecerdasan didasarkan pada potensi biologi, yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetik yang saling mempengaruhi.

Kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni, melainkan kecerdasan tertanam dalam berbagai sistem simbol.

Pada dasarnya setiap manusia mempunyai potensi yang kreatif. Hanya saja dalam perjalanan hidupnya ada yang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya ada pula yang kehilangan potensi kreatifnya karena tidak mendapatkan kesempatan ataupun tidak menemukan lingkungan yang memfasilitasi berkembangnya potensi kreatif. Sungguh sangat disayangkan apabila potensi kreatif tersebut, menghilang pada diri manusia.

Dalam kehidupan sehari-hari pengembangan kreativitas sangatlah penting karena kreativitas merupakan kemampuan yang sangat berarti dalam kehidupan manusia. Kreativitas bukan sekedar keberuntungan melainkan sebuah kerja keras yang disadari. Kegagalan bagi orang yang kreatif merupakan sebuah variabel pengganggu untuk keberhasilan. Orang yang kreatif biasanya selalu mencoba sesuatu hal untuk mencapai suatu keberhasilan.

Meningkatkan kreativitas merupakan bagian integral dari kebanyakan program untuk anak berbakat. Jika ditinjau dari program atau sasaran belajar siswa, Kreativitas biasanya disebut sebagai prioritas, kreativitas memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang tertentu. Salah satu kendala konseptual utama terhadap pembelajaran kreativitas adalah pengertian kreativitas sebagai sifat yang diturunkan oleh orang berbakat atau genius. Kreativitas, disamping bermakna baik untuk

pengembangan diri juga merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri sebagai salah satu kebutuhan paling tinggi bagi manusia.

Dalam GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan prasekolah. Kreativitas perlu di pupuk, di kembangkan dan ditingkatkan. Kreativitas sangat diperlukan bagi kehidupan, karena kreativitas perlu dilatih sejak usia dini. Pendidikan sejak dari taman kanak-kanak (TK) hingga pendidikan yang lebih tinggi lebih banyak merupakan transfer pengetahuan dan ketrampilan. Pada hal pengetahuan dan ketrampilan yang di pelajari anak akan melekat lebih lama pada dirinya jika diperoleh melalui usaha–usaha dan pengalaman mereka sendiri. Dengan demikian pengetahuan ketrampilan dan pengalamannya akan merangsang pikiran imajinatif mereka sehingga dapat di harapkan produk–produk kreatifnya.

Dalam pendidikan bahwa bermain mempunyai nilai–nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Pada saat bermain semua fungsi baik jasmani maupun rohani anak ikut terlatih, semakin banyak kesempatan bermain anak makin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidup didalam masyarakat. Masa persiapan anak menjadi dewasa tidak cukup diisi dengan pelajaran–pelajaran pengetahuan saja, tetapi bermain yang mampu mengembangkan fisik dan mental anak yang sesuai dengan perkembangan sangat diperlukan.

Pada taman kanak-kanak perlu di ajarkan berbagai macam bentuk permainan agar dapat membina, menumbuhkan dan menciptakan rasa gembira, jiwa dan raga yang sehat, sportivitas yang tinggi bagi anak. Dan yang utama adalah meletakkan dasar pada anak- anak tanpa melepas atau mengesampingkan unsur yang utama.

Kreativitas merupakan proses yang dinamis dalam diri seseorang yang dapat menghasilkan beberapa pilihan atau alternative suatu masalah, dan pertanyaan yang dihadapi seseorang. Kreativitas akan terlahir apabila karya kreatif dan inovatif berguna dalam kehidupan manusia. Kreativitas sesungguhnya merupakan fenomena yang inherent dalam kehidupan manusia yang sudah ada sepanjang sejarah manusia (Suyono, 2001: 21). Kreativitas manusia mampu mengubah dan memperkaya dunianya dengan penemuan.

Play dough merupakan mainan dari lilin yang dapat diubah-ubah bentuknya. Namun untuk membuat sendiri kita tidak menggunakan lilin tetapi diganti dengan bahan lain. Permainan Play dough memerlukan kelenturan motorik halus anak. Permainan ini sangat sederhana dan tidak mahal, karena bisa membuat sendiri dari bahan yang sederhana dan mudah didapat.

Di TK MTA Munggur, Mojogedang, Karanganyar kreativitas anak pada umumnya masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar. Dalam mengembangkan kreativitas anak kurang dimotivasi guru sehingga dapat menyebabkan kreativitas

Anak menjadi rendah. Di TK MTA Munggur ini dalam mengembangkankreativitas membentuk masih menggunakan media plastisin. Padahal media plastisin harganya sangat mahal karena guru tidak bisa membuat sendiri, sedangkan guru TK perlu kreatif dalam menyampaikan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti tentang UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN PLAY DOUGH DI TK MTA MUNGUR MOJOGEDANG KARANGANYAR.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kreativitas siswa di sebabkan karena kurangnya media pembelajaran di sekolah.
2. Penggunaan alat permainan yang kurang optimal sehingga menyebabkan pengembangan kreativitas kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Permainan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah permainan play dough.
2. Masalah yang diteliti terbatas pada permainan play dough untuk meningkatkan kreativitas anak di TK MTA .

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang Masalah yang telah diuraikan didepan, maka dalam penelitian ini perumusan masalah sangatlah perlu. Permasalahan penelitian ini adalah apakah ada peningkatan kreativitas anak setelah di berikan permainan play dough?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan kreativitas anak setelah diberikan permainan play dough.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui ada peningkatan kreativitas siswa setelah diberikan permainan play dough.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak di capai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dan kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoristis

Secara teoristis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai informasi mengenai pentingnya peningkatan kreativitas anak melalui permainan play dough di TK MTA.
- b. Sebagai bahan kajian lebih lanjut bagi peneliti khususnya dalam peningkatan kreativitas.
- c. Sebagai bahan masukan bagi TK MTA Munggur mengenai peningkatan kreativitas melalui permainan play dough.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat kepada peneliti sebagai tambahan wawasan mengenai peningkatan kreativitas melalui permainan play dough.
- b. Para guru TK MTA khususnya dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui permainan.
- c. Para guru TK MTA dalam meningkatkan kreativitas melalui permainan dapat memudahkan dan memperlancar kegiatan belajar mengajar.